スーパーファミコン®

POPULOUS™

ポピュラス

SHVC-PO

取扱説明書

STORY OF POPULOUS

ポピュラス ストーリー

CONTENTS

大いなる地に降りたつ二つの種族あり
意志の集合をもって大地を創造せん

空に太陽ひとつ輝くならば
地上に支配者はただ一人

見えざる野心という名の衣をまといしより隙生じ
かくして両者互いに旗を翻えす

剣を交えること無数なれど未だ雌雄を分かたず
後世の者、この時代を指して神と悪魔の時代と呼ぶ…

「創世記」―序章―

このゲームの目的は?

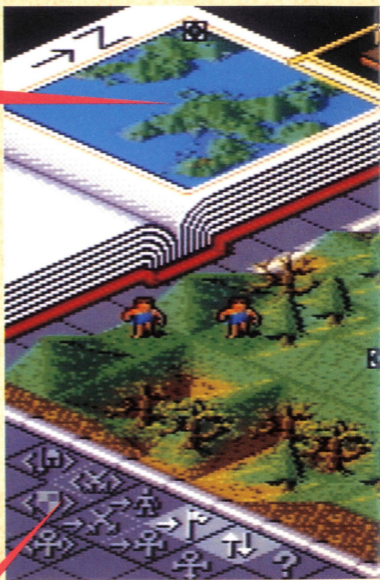
「ポピュラス」は神と悪魔の君臨する創世記時代を舞台にしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは全能なる神となって、地上で敵対する2つの種族の人間達の一方に力をかして、その種族を発展させ、地上世界を統一させるというのがこのゲームの目的です。

しかし、あなたが神の種族に味方すれば、コンピューターは悪魔の種族に力を注ぐという、まさに、神と悪魔の戦いがここに生じるのです。

ゲーム画

ゲーム画面はいくつかの要素からできています。この画面だけで全てのゲーム状況がわかるように作られていますので、何度もやってみて、よく覚えておいて下さい。

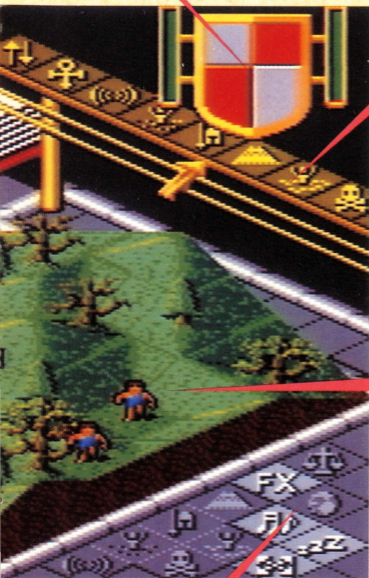
ブック・オブ・ワールド

マップ全体の状態はこの画面で見ます。クローズ・アップ・マップの地形が変わると、このマップも変化します。神の種族は青い点（人）と白い点（建物）で、悪魔の種族は赤い点（人）と黒い点（建物）で表示されています。画面上のカーソル（□）は、クローズ・アップ・マップの表示位置を示しています。

コントロール・アイコンⅠ

コントロールアイコンは右側と左側の2つに分かれています。こちら側には、シールド・騎士・リーダー＆シンボル・戦闘の4つのズームアップコマンド、集合・陣とり・合体・戦闘の4つの全体コマンド、それに、造成・シンボル・シールドの各コマンドが操作できます。

面の見方

インフォメーション・シールド

テレビ画面を見ているように、神の側、悪魔の側の様々な情報を映し出してくれる、とても便利なシールドです。

サイコ・フレーム

神の種族が増え、パワーが蓄えられるとこのゲージも上昇します。そのパワーの蓄積度によって神が起こせる奇跡が変わってきます。

クローズ・アップ・マップ

ブック・オブ・ワールドの一部分を拡大したもので、いろいろなコマンドを使って、あなたが実際に神の力を使っていくマップです。

コントロール・アイコンII

こちら側では12種類のアイコンが使えます。地震・沼・騎士・火山・洪水・ハルマゲドンの6つのコマンドアイコンや、効果音・BGMのON･OFF、ゲームバランスを見る、一時停止するなどのコマンドアイコンが用意されています。

コントローラーの操作方法

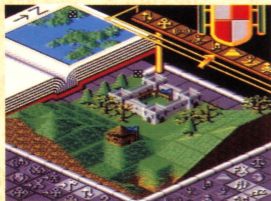
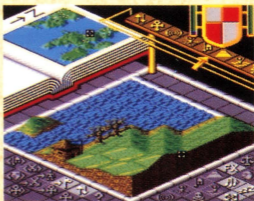
基本的なボタン操作	
✚ボタン	クローズ・アップ・マップ上の＋を移動させます。端まで進むとスクロールします。
セレクトボタン	コントロールアイコンⅠ、Ⅱにカーソルを移動させます。（移動の仕方はP22参照）
スタートボタン	一度押すと一時停止“ポーズ”がかかり、もう一度押すと解除されます。
Ⓐボタン	土地を盛り上げるときはこのボタンを押します。へこんだ所は平らになります。
Ⓑボタン	Ⓐボタンと逆に土地を掘り下げる時に使います。山を削るのもこのボタン操作です。
Ⓧボタン	小さい建物に＋を合わせてⓍボタンを押すと、城になるまで周囲を造成してくれます。
Ⓨボタン	テントなどの小さな建物にクローズアップしてくれる便利なコマンドです。

複合的なボタン操作

ボタン	操作内容
Ⓛ+Ⓐ	土地を早く造成したい時に使います。同じ位置で2回上げて1回下げるのと同じです。
Ⓛ+Ⓑ	+を中心に8方向を一段ずつ下げて平地にします。始めから下がっている所は変化しません。
Ⓛ+Ⓧ	城の四方に一つずつ山を作り、小さな建物にしてしまうボタン操作です。
Ⓛ+Ⓨ	クローズ・アップ・マップ上の+を瞬時に城に移動させるボタン操作です。
Ⓡ+Ⓐ	この操作で、コマンドアイコンを出さずに作業アイコンを〝造成〟にします。
Ⓡ+Ⓑ	このボタン操作で、作業アイコンを〝シンボル移動〟にすることができます。
Ⓡ+Ⓧ	このボタン操作では、コマンドアイコンを〝陣取り〟にすることができます。
Ⓡ+Ⓨ	この操作では、コマンドアイコンを〝集合〟にすることができます。
Ⓛ+Ⓡ+Ⓐ	〝地震コマンドを実行します。
Ⓛ+Ⓡ+Ⓑ	〝沼コマンド〟を実行します。
Ⓛ+Ⓡ+Ⓧ	〝火山コマンド〟を実行します。
Ⓛ+Ⓡ+Ⓨ	〝騎士コマンド〟を実行します。
⚖ にあわせてⒶ	神の側のバランスを見られます。
⚖ にあわせてⒷ	悪魔の側のバランスを見られます。

クローズ・アップ・マップ上での操作

●目的地への移動はす早く!!

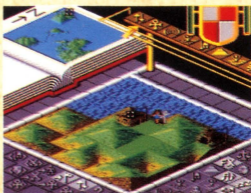
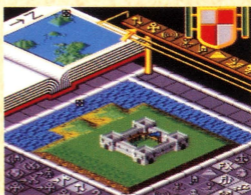
通常クローズアップ・マップ上での移動は✚ボタンで行いますが、すばやく移動したい時はⓁボタンを押しながら✚ボタンを操作します。このゲームではクローズ・アップ・マップでの移動が重要な意味を持ちます。自分の思ったところにす早く移動できるかが勝敗を決します。敵のようすを見る時、災害が起こされた時など、ブック・オブ・ワールド上の位置を覚えておいて、早くその位置にクローズ・アップ・マップを移動できるよう練習しておきましょう。

▲通常は✚ボタンの操作でゆっくりスクロールするので、整地などの時はこのモードに…。

▲Ⓛボタンを押しながらの✚ボタン操作なら、す早く移動させることが可能だ。

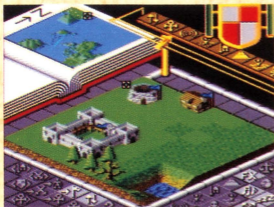
注意

ブック・オブ・ワールド上では直接地形を変えるなどの操作をすることはできませんが、全体の状況を見るというとても重要な役割を果たしています。

●地面を平らにすると人々は家を作る

ゲームがスタートすると人々は平地に家を作り始めます。平地がない時は、家を建てる場所を探してあちこちをうろうろし始めます。あなたは、彼らのために家を作りやすい平らな土地を作らなければなりません。クローズ・アップ・マップでは、いろいろなコマンドを使って、数々の奇跡を起こしていくあなたですが、一番重要な作業はこの「地面を平らにする」という作業です。

最初に設定されているコマンドは、〝陣取り〟コマンドと〝造成〟コマンドです。

▲始めはテントやわらぶき屋根などの小さい家しか作れないのだが……。

▲周りを整地してやるとだんだん大きい家に変わっていき、最終的に城になるまで発展する。

●サイコパワーは神の力だ!!

▲サイコ・フレームはサイコ・パワーの量を表している。矢印の指しているところまでのコマンドが使える。

サイコフレームを見て下さい。地面を盛り上げたり削ったりするとゲージが減っていきます。また、しばらく何もしないでいると少しずつ増えていきます。これは、あなたが人々から得ることのできるパワーの量を表しています。

コマンドアイコンの説明

画面上のアイコンを選択することにより、各コマンドが実行されます。コマンドアイコンは、画面左のコントロールアイコンIと、画面右のコントロールアイコンIIの2つに分けられます。各アイコンの示すコマンドの意味を、しっかり把握して、ゲームを進めましょう。

コントロールアイコンI　コントロールアイコンII

●コントロールアイコンI

コントロールアイコンIは、ズームアップ機能や、土地の造成や人間たちへの命令など、基本的なコマンドの集合です。

騎士ズームアップアイコン

騎士を呼び出すことができます。騎士が2人以上いる場合は、アイコンを選択したままⒶボタンを押すと、順々に騎士を呼び出せます。

シールドズームアップアイコン

シールドアイコンでシールドをつけた人物・建物を呼び出すことができます。

また、このコマンドで呼び出しをした場合、シールドをつけておいた人間・建物の情報が、インフォメーションシールドに表示されます。

▲画面上に表示された、シールドをつけた人物。普通はリーダー格の人物につけておく。

シンボルズームアップアイコン

味方のリーダー、もしくは味方のシンボルを呼び出すことができるアイコンです。

味方のリーダーがいる場合は、リーダーがいる画面がすぐに呼び出されますが、リーダーがまだいない、もしくはリーダーが殺されてしまっている場合は、味方のシンボルのある場所が、自動的に表示されます。

クローズ・アップ・マップ上で、リーダーやシンボルを見失ってしまった場合、味方の土地にすばやく移動したい時に、便利なコマンドでしょう。

▲コマンドを選択すると、すぐに画面中央にリーダーが表示されます。

▲リーダーがいない場合は、自動的に、味方のシンボルが表示されます。

戦闘ズームアップアイコン

▲戦闘をしている、敵と味方の人々を呼び出すことができます。

どこかで戦闘が起きている場合、その場所を呼び出すことができます。

戦闘が2つ以上の場所で起きている場合は、戦闘が行われている場所を、順々に呼び出します。ただし、戦闘が起きていない場合は、何も起きません。

戦闘コマンドアイコン

▲命令を受けた人々は、敵を見つけると、すぐさま戦闘を開始するようになります。

味方の人間に戦闘を命令します。

近くに敵がいる場合、その敵と戦闘を始めます。勝つと、敵の建物を奪うことができます。

敵がいない場合は、普通に建物を作り続けます。

合体コマンドアイコン

▲命令を受けると、人々は合体を繰り返し、どんどん強力になっていきます。

味方の人同士を合体させるコマンドです。命令を受けた人々は、近くにいる味方同士で合体し、どんどん強力になっていきます。

近くに味方がいない場合は、いつもと同じように、建物を作り続けます。

聖地集合コマンドアイコン

人々をシンボルに集めることができます。

シンボルに向かう途中、人々はリーダーと合体し、リーダーはより強力になります。リーダーがいない時は、シンボルに最初に触った人間が、リーダーとなります。

▲リーダーとともに、シンボルに向かう人々。その途中で、合体を繰り返し続けます。

陣とりコマンドアイコン

人々に建物を作らせることができます。命令を受けた人々は、平地を見つけると建物を作り、どんどん大きくしていきます。

ゲーム開始直後は、このコマンドが選択されています。

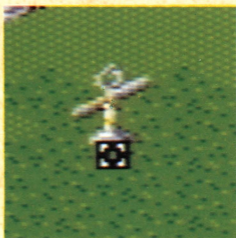
▲平地を見つけ、建物を大きくしていく人々。ゲーム開始初期は、まず建物を増やすことが肝心です。

シンボルコマンドアイコン

クローズ・アップ・マップ上の好きなところに、シンボルを移動させることができます。

このコマンドを選択すると、カーソルがシンボルの形になり、自由に動かせるようになります。シンボルを移動させたい場所までカーソルを動かし、Ⓐボタンで決定しましょう。

リーダーがいない場合は、シンボルの移動はできません。まずはリーダーを作ってから、シンボルの移動をしましょう。

▲シンボルの形をしたカーソルを動かし、シンボルの移動をします。

▲このシンボルが置かれた場所が、新しい聖地となります。

造成コマンドアイコン

土地を造成することができます。カーソルで指定した土地を、Ⓐボタンで一段高く、Ⓑボタンで一段低くすることができます。また、Ⓛボタンを同時に押すと、一段高い(もしくは低い)土地を1回の操作で作ってくれます。

造成するためには、味方の人か、建物の旗が見えていなければなりません。(各マップごとの設定により、条件が変わります)

もっとも使用頻度が高く、重要なコマンドアイコンです。

▲Ⓐボタンで土地を高くし、Ⓑボタンで土地を掘ります。この作業がゲームの基本です。

▲どんどん土地を造成し、平地を作っていきましょう。そこで建物が大きくなっていきます。

シールドはりつけアイコン

人や建物に、情報を知るためのシールドをはりつけることができます。

このアイコンに合わせてⒶボタンを押すと、カーソルがシールドの形に変わります。そのシールド型のカーソルを人か建物の旗に合わせてⒶボタンを押し、シールドをはりつけます。

●コントロールアイコンII

コントロールアイコンIIは、あなた、つまり神が行う奇跡や、ゲーム全体を管理するためのコマンドです。

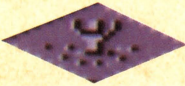
地震コマンドアイコン

▼

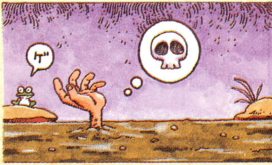
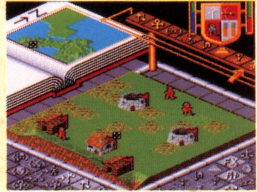
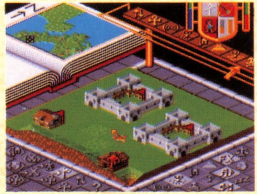
▲地震を起こすことによって、敵の造成した土地を、あっという間に破壊することができます。敵の繁栄を妨げる、もっとも基本的なコマンドです。

現在、見えているクローズ・アップ・マップの範囲に、地震を起こすことができます。

地震を起こすと、大音響とともに地面が激しく揺れ、その後にはでこぼこになった地面が残り、大きくなっていた建物も、規模が小さくなってしまいます。

基本的には敵の繁栄を妨害するために使うコマンドですが、味方の繁栄のために使う方法もあります。造成に時間のかかる大きな山に地震を起こし、一気に崩す、といった具合いにです。

沼地コマンドアイコン

沼地を作ることができます。

沼地には底無し沼と浅い沼の2通りがあり、底無し沼は、その上を通った人間を呑込み続けます。しかし、浅い沼は人がひとり落ちると、埋まって消えてしまいます。また、沼地は平地でなければ、作ることができません。

▲沼地は通った人を呑込み、沈めてしまう、恐ろしい罠になります。

騎士コマンドアイコン

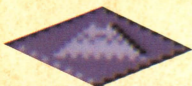
騎士を作ることができます。

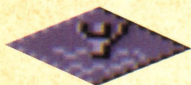
リーダーがいる時にこのコマンドを選択することにより、リーダーを騎士に変えられます。

騎士は敵の土地に乗り込み、人々を襲い、建物を破壊し、燃やし尽くします。

サイコパワーがある限り、騎士は何人でも作ることが可能です。

◀騎士になる資格を持っているのはリーダーだけです。

▶騎士の強さは、リーダーだった時の強さに比例します。

火山コマンドアイコン

現在見えているクローズ・アップ・マップ上に、巨大な火山を作ります。ただ大きな隆起ができるだけではなく、火山には岩石が多く混じっているので、元の平地に修復するには、多大な労力が必要とされます。また、同じ場所に続けて火山を作ることも可能です。地震と同じく、味方の土地を一気に造成する手段としても使うことができます。

洪水コマンドアイコン

世界全体に、洪水を起こすことができます。

これは一度コマンドを選択し、アイコンが赤く点滅した後、もう一度コマンドを選択します。すると、敵・味方の区別なく、海面が一段階分上昇し、土地が水没してしまいます。そして、その土地にいた人間は、海に放り出されます。

ハルマゲドンコマンドアイコン

ハルマゲドン＝最終戦争を起こすことができます。

一度コマンドを選択し、アイコンが赤く点滅した後、もう一度コマンドを選択すると、地上からすべての建物が消え、人々だけが残ります。同時に世界の中心に移動したシンボルを目指し、人々は移動を開始します。そして合体を繰り返しながら、どちらかの種族が滅亡するまで戦いを続けます。

効果音コマンドアイコン

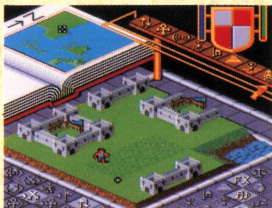
このアイコンをオンにしておくと、ゲーム中の様々な効果音を聞くことができます。地震や洪水の時の音、そして人々が剣を交えて戦う音など、臨場感のあるゲームが楽しめます。効果音コマンドは、アイコンを選択して、Ⓐボタンを押すことにより、自由にオン・オフを切り替えることができます。

BGMコマンドアイコン

ゲーム中に流れる、ＢＧＭのオン・オフの切り替えを行うことができます。

オン・オフの切り替えは、このアイコンを選択し、Ⓐボタンで押すことで、簡単にできます。効果音のみでプレイすることも、心臓の音をイメージさせる荘厳な音楽を聞きながらプレイすることも、自由にできるわけです。

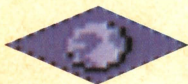
カーソル上下移動アイコン

カーソルの移動パターンを変えることができます。通常はオンになった状態で、画面の傾斜に合わせて、カーソルも斜めに移動します。オフにすると、画面の傾斜とは関係なく、カーソルが上下左右に動きます。

▲カーソルの移動パターンを自由に変更することができます。自分に合ったタイプで、プレイしてください。

ゲームバランスアイコン

このアイコンを選択し、Ⓐボタンで味方の、Ⓑボタンで敵側のゲームバランス画面を見ることができます。入門編・応用編では様々な条件が変えられますが、征服編では条件を見るだけで、その変更はできないので、注意してください。

一時停止コマンドアイコン

これを選択することにより、ゲームの進行を一時的にストップし、ポーズ状態にできます。ゲーム開始直後や、敵の攻撃を受けたりした時は、このコマンドで落ち着いて状況を知ることができます。一時停止中でも、クローズ・アップ・マップの移動は可能です。

ゲームセットアップアイコン

◆ゲームセットアップ◆

①GOOD/EVIL　HUMAN VS COM/COM VS COM
神(かみ)か悪魔(あくま)か、対戦相手(たいせんあいて)を選択(せんたく)します。

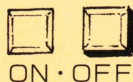
②CONQUEST/CUSTOM GAME
ゲームの途中(とちゅう)で、応用編(おうようへん)に移(うつ)るかどうか、選択(せんたく)します。

③GAME SPEED
ゲーム進行(しんこう)のスピードを選択(せんたく)します。

④GAME OPTIONS
ゲームのオプションを選択(せんたく)します。

⑤SAVE A GAME　LOAD A GAME
ゲームのセーブやロードをします。

⑥MOVE TO NEXT MAP　NEXT LANDSCAPE
RESTART THIS MAP　SURRENDER THIS MAP
次(つぎ)のマップに移動(いどう)したり、マップのキャラクターを変(か)えたりするのに使(つか)います。

左(ひだり)の銀色(ぎんいろ)の状態(じょうたい)がオン、右(みぎ)の黒(くろ)い状態(じょうたい)がオフです。

ON・OFF

◆ゲームオプションズ◆

・WATER IS FATAL／HARMFUL
人が水に落ちた場合、死んでしまうか、救うことができるか、選択します。

・SWAMPS BOTTOMLESS／SHALLOW
底無し沼にするか、浅い沼にするかを選択します。

・CAN BUILD／CANNOT BUILD
造成コマンドが使えるか、使えないかを選択します。

・BUILD UP AND DOWN／ONLY BUILD UP
通常の造成方法か、盛り上げることしかできないか、選択します。

・BUILD NEAR PEOPLE／BUILD NEAR TOWNS
人や建物の側なら造成可能か、建物の側のみ造成可能かを選択します。

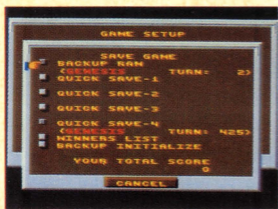
セレクトボタンでコマンドモードに

▲コマンドは、逆時計回りで切り替わっていきます。これをロータリースイッチと呼びます。

コマンドモードへの切り替えは、セレクトボタンで行います。一回押せば、アイコンⅠに、もう一回押せば、アイコンⅡに、そしてもう一回で解除というように、逆時計回りで、コマンドモードが変わります。

●ゲームのセーブ・ロード

ゲームセットアップのウインドゥからこのコマンドを実行すると、ゲームの保存や再開ができます。このモードではさらに、クイックセーブという便利な機能もつきました。

▲ゲームを保存したい場合はこのコマンド。一箇所だけしかセーブできない。

◆バックアップラム (BACKUP RAM)

いわゆるセーブ(ロード)をするのがこのコマンドです。ゲームの途中の状態をそっくりそのまま保存しておくことが可能です。ここだけは、電源を切っても保存されています。

◆クイックセーブ(QUICK SAVE)

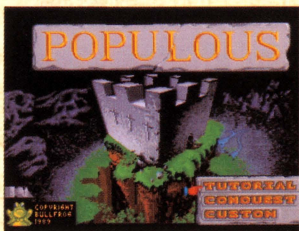
バックアップラムにセーブされたデータは、本体の電源を切っても消えませんが、このクイックセーブでは消えてしまいます。しかし、途中まで進めてやり直したいときや、何度も同じマップをプレイしたいときなどは、ここに一時的にセーブしておくととても便利です。

◆勝利者リスト(WINNERS LIST)

征服編 (CONQUEST) で個々のマップをクリアすると、今まであなたがクリアしてきた戦いの記録 (マップナンバーと名前) が表示されます。

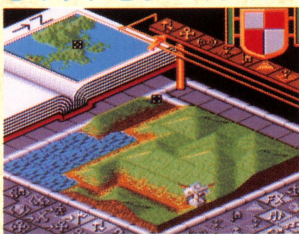
◆バックアップイニシャライズ (BACKUP INITIALIZE)

いままで保存されていた内容を、全て消してしまうコマンドです。新しくやり直したい時などに使います。

ゲームモードの説明

カセットを本体に差込み、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。画面右下に3つのゲームモードが表示されていますが、それぞれのモードを説明していきましょう。

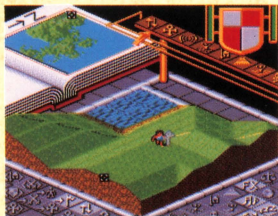
入門編(TUTORIAL)

「ポピュラス」はコマンドの種類も多く、最初からスムーズにゲームを進めるのは困難です。この入門編モードで充分練習しておきましょう。

●マップをじっくり眺めてみよう

スタート時、クローズアップ・マップはだいたいブック・オブ・ワールドの中心あたりに位置しています。まずは、地形の状態にざっと目を通しておきましょう。

●ポーズ解除！　いよいよゲームスタート

ゲームスタート時はポーズがかかった状態になっています。ポーズアイコン“zZ”に合わせてⒶボタンを押すか、スタートボタンを押すとポーズが解除されます。

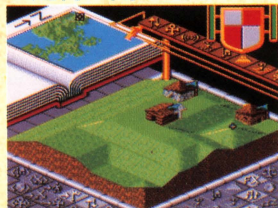
●まずはリーダーの家の周りを整地

▲小型のシンボルを持っているのがリーダー。平地を見つけるとそこに家を建てる。

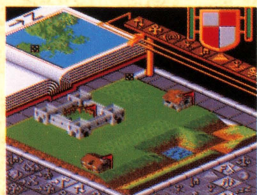
クローズアップ・マップをリーダー（小型のシンボルを持っている）のいるところまで移動させてみましょう。コントロールアイコンⅠの“<☥>”を使えばいっきにリーダーのいるところまで移動することができます。

●サイコ・フレームの動きに注意

サイコパワーに注意してどんどん土地を造成していきます。土地を盛り上げるには、Ⓐボタンを押します。掘り下げるのはⒷボタンです。どんどん平らな土地を作っていくと、人々はそこに建物を建て、領地を広げていきます。

▲土地を造成するには、カーソル（＋）を合わせてⒶ、Ⓑボタンで。複合ボタン操作で、す早い動作ができる。

●建物に閉じ込もってしまったら

人々は大きな家を作ると中に入り、人数が一定の数にならないと建物から出てきません。領地を広げたいときは、城に障害物を作って中の人々を追い出します。

●時々は敵の動きをチェック

▲戦いにはまず、敵を知ることが大事だ。何をやってるかな？

造成作業ばかりに夢中になっていると、突然、敵に攻め込まれてしまいます。時々ポーズをかけ、相手の陣地を観察しておきましょう。こちらもコマンドを変えたり、造成地区を変更したりする必要があるかも知れません。

●地震を起こして敵領土の発展を阻む

味方の状況が安定してきたら、今度は敵の発展をじゃましておきましょう。ほおっておくと災いをもたらせることになってしまいます。サイコ・パワーに合わせて、いろいろな作業コマンドを実行していきます。

▲大地震が起こって敵の都市は壊滅的な打撃を受ける。

●リーダーの強化をはかる

▲合体コマンドで人々が次々に合体、強化していく。

都市も大きくなりサイコ・パワーも安定してきたら、人々の力を強化しておきましょう。合体コマンドを選び、人々がお互いに合体してより強くなるよう指令し、もうじき起こる戦闘に備えておきましょう。

●洪水型か騎士型か……？

▲最初にどんな攻撃を仕掛けるかを考えておく。

次に考えるのは、敵をどう攻めていくかです。水面近くに広い平地を作っている時は、騎士による攻撃や白兵戦が適切です。反対に、高い位置に都市があれば、洪水コマンドで決定的なダメージを与えることができます。

●攻撃は最大の防御

あなたの民はもう充分に発展しました。いよいよ敵陣への侵攻開始です。シンボルコマンドを選んで敵陣の真っただ中にシンボルを移動し、集合コマンドを発令します。人々が敵陣深く潜入したところで戦闘コマンドを使うのです。

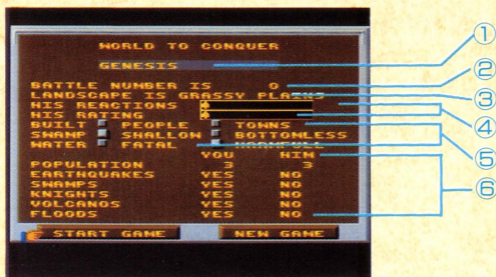
▲ぞろぞろと民族の大移動が始まる。さあ、攻撃開始だ!!

●さあ、最後の決戦！　ハルマゲドンか?!

▲ハルマゲドン・コマンドで全ての決着がつく。

敵より味方の勢力が明らかに多ければ、コマンドの「ハルマゲドン」を使うといいでしょう。このコマンドを発令すると、もう他のコマンドは使えません。建物はすべて消え、人々は最後の一人になるまで合体を続け、戦います。

征服編(CONQUEST)

「ポピュラス」のメインモードといえるのが、この征服編=コンクエストモードです。全989面用意されたマップを、順番に征服=クリアしていきます。先に進むほど、プレイの条件が厳しくなっていきます。

①MAP NAME
　プレイするマップの名前が表示されます。
②BATTLE NAMBER
　プレイするマップの番号が表示されます。
③LANDSCAPE
　プレイするマップの地形・景色が表示されます。
④REACTIONS & RATING
　土地の造成や、建物を作ったりする、敵の行動のスピードや、建物の中で敵の人口が増えていくスピードを表示します。
⑤GAME OPTIONS
　造成可能条件や、溺れやすさ・沼地の状況など、ゲーム中、敵と味方の両方に影響する設定を表示します。
⑥GAME BALANCE
　敵と味方双方のコマンドの制限など、ゲームバランスについての条件が表示されます。

●コンクエストモードで約1000面にチャレンジ

コンクエストモードは、1面から始めて、各マップを征服＝クリアしていき、約1000面制覇をするモードです。各マップでのクリア時に高得点を挙げることにより、点数に応じて、途中のマップを飛ばして先に進むことができます。

000 GENESIS

いちばん最初の面だけあって、きちんと平地を作り、人や建物を育てていけば、勝つのは容易です。練習用のマップです。

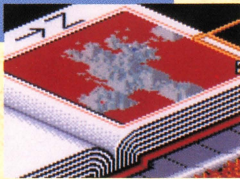
005 SADWILER

砂漠のマップです。味方はほとんどの奇跡のコマンドが使える設定になっています。いろいろなコマンドを練習しましょう。

010 BILDILOW

雪原を舞台にしたマップです。雪原では、人々の耐久力が低いので、速く建物を造らないと、すぐに凍死してしまいます。

015 RINGASBAR

煮えたぎる溶岩の世界が舞台です。ここも雪原の世界と同じく、人々の耐久力が低いので注意が必要です。

020 JOSGBING

ここでは、みなさんにお馴染みのファミコンやスーパーファミコンが登場します。

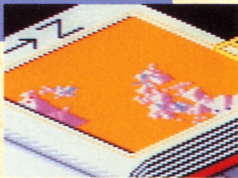
025 NIMDEICK

江戸時代を舞台にしたマップです。敵も味方も奇跡を起こすコマンドが少ないので、地道に勢力を拡大する努力が必要です。

030 SHICEILL

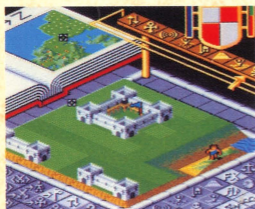
フランス革命の世界です。人々が作っていくのも、凱旋門や装飾の施されたお城など、ヨーロッパ風の美しい建物です。

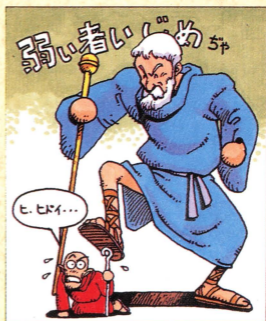
035 HURTEUL

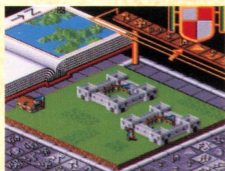
このマップは、お菓子の国が舞台です。お城のかわりに、お菓子の家が作られていきます。ただ眺めていても楽しい？

040 BINOXCON

シリーランド、つまり宇宙人同士が戦うマップです。最初からある大陸が狭いので、新たに土地を作るスピードが問題です。

応用編(CUSTOM)

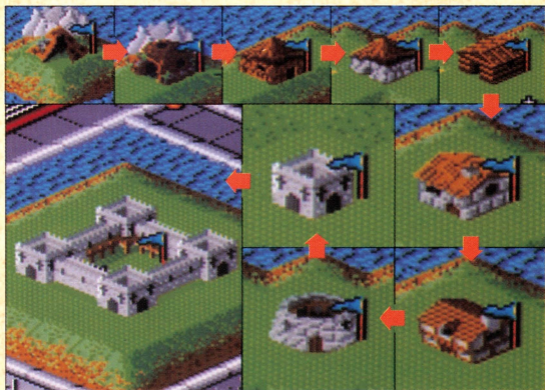
応用編とは、その名の通り、様々な条件を自分で設定し、プレイを進めることのできるモードです。タイトル画面でこのモードを選択すると、その度にランダムにマップが現れます。そのマップを元にして、自分で様々な条件を設定してプレイしてみましょう。例えば、ハルマゲドンができない。例えば、騎士を作れない。味方だけではなく、敵の条件も自由に変更することができます。この機能を利用すれば、自分が苦手な状況をトレーニングすることも可能です。このモードでトレーニングを積み重ねて、征服編に臨みましょう。

◀敵の行動スピードを上げ、こちらの反射神経を訓練する。

◀自分にうんと有利な状況で、たまにはストレス解消も。

悪魔に打ち勝つためのテクニック

●土地造成のテクニック

◀次々と平地を作っていく。

◀大平原ができると建物がどんどんできる。

土地造成のスピードアップテクニックはいろいろあります。まず、複合コマンドをうまく使っていく方法です。土地の造成には、Ⓛボタンを押しながらⒶ、Ⓑボタンを押しますが、この平地を一方向に一つおきに作っていくと、す早く平地が作れることになります。

●建物は発展する

●Ⓧボタン、Ⓨボタンの活用法

Ⓧボタンは、いっきに城作りをしてしまうというとても便利な設定になっています。このボタン操作はさらに、Ⓨボタンとの併用で都市をスピーディに発展させることができます。

●攻撃パターンは敵から学べ

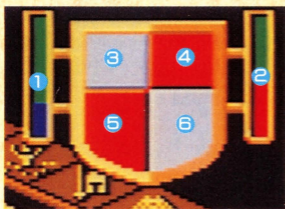
どうやって敵を攻撃していいかわからないという人は、入門編（TUTORIAL）を何回かやってみて、敵の攻撃パターンをよく見ておくといいでしょう。敵は初めてだからといって手加減してはくれませんから、いろいろな攻撃を仕掛けてきます。ここであせらずに、敵の攻撃方法をよくみておくことが大切です。騎士を作るときのタイミングや火山や地震をどんな所で起こされると困るのかがわかります。

▲敵は次々と攻撃をしかけてくる。しかし……

▲敵の戦略はこちらでも使わせて頂くのが鉄則！

●シンボルの応用テクニック

シンボルは、最初はブック・オブ・ワールドの真ん中に建てられています。シンボルコマンドを選ぶと、人々は家を作るのをやめ、シンボルを目指して旅立ちます。これを利用して、目的地に人々を集めることができるでしょう。

●インフォメーション・シールドで情報を見る

❶❷シールドを見て、味方（青）や敵（赤）の勢力状況（人口）を見ることができる。

❸シールドに映った人が神か悪魔かを表示。

❹技術レベルを表示。剣が一番高い。

❺現在シールドでマークされている人を表示。

❻その人（建物）の強さのレベルがグラフで表示

◀建物は左が規模、右が人の数を表している。人の場合は左側が黄色で満タンの時が一番強い。

地形の説明

このゲームでは、もっとも一般的な草原などの地形に始まって、砂漠、雪原、溶岩、そして宇宙人同士が戦う世界からケーキの世界に至るまで、実にバラエティに富んだ地形が用意されています。

また、様々な地形は、ただ、見た目が違っているだけではありません。そこに生きる人々に、多大な影響を及ぼします。その点を把握してゲームを進めましょう。

草原

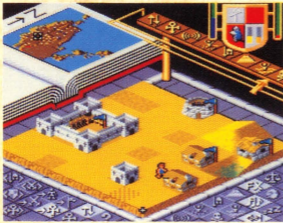
草原	
人の増加率	★
人の減少率	

人が生きていくのに最も適した舞台が草原です。他の地形とくらべて人口が増えやすく、人々の耐久力が高いため、長い間歩き回っても死なずにすみます。サイコフレームの上昇スピードも速く、奇跡を楽に起こすことができます。

基本をマスターするには、もっとも適した地形といえます。しかし、草原が人々にとって、生きていくのに適した環境であるということは、敵にとっても同じです。

砂漠（さばく）

人の増加率	★★★
人の減少率	★★★

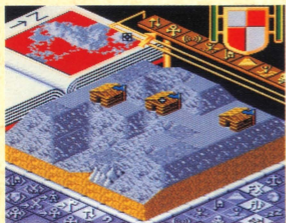
見渡す限り、一面砂ばかりの世界、それが砂漠です。繁殖力はそこそこあり、人口は順調に増えていきますが、やはり砂漠は苛酷な環境です。あまり長い間、きつい日差しに照らしたまま歩かせると、暑さのために人々は死んでしまいます。早めに平地を造成し、人々が外に出ても、すぐ建物を作れるように対応できるようにしておきましょう。

雪原（せつげん）

人の増加率	★★
人の減少率	★★★

分厚い氷と、降り積もった雪がすべての、極寒の世界です。厳しい環境のため、最も人口が増えにくく、人々も長い間、歩き回っていると死んでしまいます。人口増加率の低さに比例して、サイコフレームの上がり方が低いのも特徴です。奇跡を起こすことはおろか、通常の造成作業に支障を来すことすらあります。また、厳しい自然のため、技術レベルも最低となっている、難しい地形です。

溶岩

人の増加率	★★★
人の減少率	★★

煮えたぎる高熱のマグマの海に囲まれた恐ろしい地形が溶岩です。マグマといっても、触れると焼け死ぬということはなく、人に与える影響は海水と同じなので、そう心配する必要はありません。草原ほどではないにしろ、人口もそれなりに増えます。また、砂漠ほどではないにしろ、歩き回ってばかりだと、高熱で死んでしまいます。あまり遠出をせずに、領土を拡大していくのがよいでしょう。

大江戸

人の増加率	★
人の減少率	★★

まさしく純和風の地形が、この大江戸です。江戸時代の人々が、次々に瓦屋根の家を造っていきます。地面から生えている樹木も松や桜などで、日本ならではの景色を見ることができます。騎士の代わりに、鎧武者が登場したりもします。また、シンボルにしても、神側が招き猫悪魔側がタヌキと、ホホえましいデザインです。しかし、のどかな外見とはちがい、人口の増加率は少し低めです。

フランス革命

人の増加率	★★
人の減少率	★★

三色旗がトレードマークの、フランス革命の雰囲気でデザインされた地形です。

建物もヨーロッパ風のおしゃれなお城で、ほかの地形とは、少し感じがちがっています。

人口の増加率も普通で、環境も厳しいものではありません。また、技術レベルも順調に伸びるので、比較的楽にゲームは進行できるはずです。

シリーランド

人の増加率	★
人の減少率	★★★

灰色と白のチェック模様の、人工的なデザインの地形が、シリーランドです。そして、そこで戦うのは、ユーモラスな姿の宇宙人同士です。作られる建物も、宇宙基地風のデザインの異色な地形です。

人口の増加率もかなり低く、自然環境も苛酷で、遠出をした人(?)は、すぐに死んでしまったり、小さな家はすぐに消えたりするので、油断できません。

ビットプレーン

ビットプレーン	
人の増加率	★★★★
人の減少率	★

ビットプレーンとは「0と1」の世界という意味です。そしてここの住民はバグ(虫)たちです。建物もいちばん小

さいゲームウォッチから始まって、みなさんもお馴染みのファミコンや、スーパーファミコンも登場する、楽しい世界です。

三匹の子ぶた

三匹の子ぶた	
人の増加率	★★
人の減少率	★★★★

人間の代わりにかわいらしい子ブタのキャラクターが登場する地形です。地形的には草原と同じですが、実はか弱

い子ブタたちにとっては、大変苛酷な環境なのです。

ケーキランド

ケーキランド	
人の増加率	★★★
人の減少率	★★

赤白のテーブルクロス模様の大地に、いろいろなお菓子や、ケーキでできた建物がかわいらしい地形です。畑もチ

ョコレートとクッキーでできているこの世界に住んでいるのは、人間ではなく、ネズミたちです。

<使用上の注意>

・御使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。

・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。

・長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。

・精密器機ですので、極端な温度条件での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。

・端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。

・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

・スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階

ユーザーサポート――――03(343)8900
(月曜〜金曜10:00〜17:00)